

le 1^{er} hebdomadaire des programmes informatiques

CATALOGUES EN ASSEMBLEUR

Les catalogues des importateurs et fabricants de logiciels étaient jusqu'à présent écrits en basc il semble que beaucoup d'entre eux passant au langage machine les listes de produits disponibles débient de plus en plus vite! Les nouveaux venus sont nombreux: D et L, Easton, Sportis, etc. Et se démarquent avec des catalogues bien fournis. Les anciens comme Vix, Infogamea, Ete, Loretta sortent des nouveaux produits par dizaines et les constructeurs se mettent eux aussi sur le marché du logiciel. Ils sont pour le moment au Sicob, mais dès qu'ils vont en sorti nous allons être submergés par des dizaines de nouveaux titres, c'est déjà le cas dans le soft parade où vous trouvez plusieurs nouveaux titres (ce qui veut dire que nous en avons écrits déjà dizaines). Pour arriver à acheter tous ces nouveaux produits il n'y a que deux solutions: faites-vous engager comme associé dans un journal (notamment équipe att compléte) ou volez-les!

EMPORTEZ LES MEUBLES

Vous achetez un Spectrum, un VIC 20 ou un CIBC ATXAD? et vous de 2 à 3000 francs dans votre budget. Vous voulez ensuite vous installer rapidement et vous vous inscrirez à un stage de formation et hop! 300 à 1500 f. de moins dans votre escarcelle: l'adhésion à un club finira de vous ramener. Ou alors, il y a CONNEXIONS! Un groupe de programmeurs s'est associé avec

des constructeurs de matériels pour obtenir des conditions avantageuses. Vous vous inscrivez à un cours de formation chez CONNEXIONS 98 rue du Foubourg Poissonnerie, vous suivez 30 heures de cours de formation, vous êtes inscrit au club et quand les cours sont terminés, vous emportez le micro sur lequel vous avez fait votre apprentissage. Vous pouvez même, si vous vous débrouillez bien, séduire le professeur et l'emporter avec vous, surtout si vous êtes une jeune et belle blonde!

Ce vous coûtera quand même 2600 à 3200 francs selon le micro-ordinateur chez: Farias vous compense!

EDUCATO ET PEDAGO SONT DANS UN BATO.

Zen boom-boom, tacitec, c'est bien il then ate prêt goobu, c'est très bien. Mais, bon sang de bonsoir, ce éduque un ordinateur, ça pédagogique, ça éducatif, ça apprend et c'est même presque bléoudé pour le gouvernement le dit, les professeurs sont d'accord, les fabricants se mettent les mains et les chaises pelées files bondées ont fait de ne pas être contre. Alors allons-y, faisons du logiciel pédagogique-éducatif-éducatif. Ils sont vus, ils sont tous là: Hektor, Nathan, Vix, Infogamea, Loretta, Ete, Sinclair, Excelsior, Excelsior, Maître, Thomson, j'en passe et des meilleurs. Dites, vous êtes sûrs que ça va marcher? Les caisses de logiciels servent-elles à autre chose qu'à se hisser sur le placard pour alimenter les confitures? Et si j'ai un Sinclair, mon papa un Apple, ma

maman un T07, mon frère un Cnc, mon instituteur un Ahe, mon professeur un Excelsior, vous êtes bien sûrs qu'on va arriver à s'entendre? Moi, j'aimerais surtout que tout le monde possède la même machine, mais qui va décider d'une standardisation? Les enseignants? Thomson? Maître? Excelsior? Goupit? Fabus? Mitterrand? JUST? M-X? Une standardisation n'est d'ailleurs probablement pas souhaitable surtout une sélection naturelle se fera certainement ce seront les meilleurs qui resteront (ou les plus riches ou les plus puissants ou les plus méchants). De toutes façons, la profusion de logiciels éducatifs en préparation, en cours de traduction ou déjà sur le marché nous prépare une belle pagaille et ce seront probablement les enseignants qui seront les dinos de la force. Ils ont l'habitude et ils ne leur restent plus qu'à apprendre le basic, le logo, le forth, le LSE et l'assembleur.

En parlant de nouveaux produits, le Bure et les pré descendant Sinclair, qui se veut être l'initiateur avec son ZX 81, s'adresse aux enfants de 4 ans: les gens des 16 cassettes (maternelle à 6ème) descendant à 65 francs maximum. Infogamea dans le style inverse propose un cartable rouge pour l'entrée en système. Les programmes regroupent tous les points éducatifs de l'enseignement primaire jusqu'à jeter la classe. Ce cours moyen deuxième année. Ça tourne sur Aïce, qui est aussi dans un cartable rouge et si l'enfant n'a pas petites affaires dans un troisième cartable rouge, Infogamea fournit une broquette rouge pour le trajet Ecole-maison.

Cherlemigne II

EDITO

Cette semaine arrive une première tournée de logiciels pour le Soft Parade, et des sons! Les concepteurs, surtout les américains sur APPLE et COMMODORE 64, arrivent à un degré de perfection tel que les Soft qui nous semblaient géniaux il n'y a pas 6 mois, semblent complètement dépassés aujourd'hui. Les nouveaux venus prennent d'ailleurs presque tous la tête du Soft Parade, il n'y a guère que Lode Runner qui résiste à ces attaques, il faut dire que c'est un des rares logiciels qui agit avec bonheur jeu d'arcades et jeu de réflexion. Lode Runner II arrive bientôt, mais les tableaux sont tellement sophistiqués qu'il est presque impossible chez Fox d'Electronics. Aïce mélange lui aussi deux genres: le jeu d'arcades et la simulation de vol, j'ai eu le plaisir de l'essayer cette semaine et c'est époustouflant, aussi impressionnant que Summer Games par le graphique et l'intérêt du jeu et l'exploitation maximale des possibilités de l'ordinateur sur lequel il tourne. Avec Mr Robot and his factory et Bruce Lee, j'ai eu une dose d'émotionnement cette semaine, le joystick de l'Évier 64 sera une bonne coupe.

Gérard CECALDI

MENU

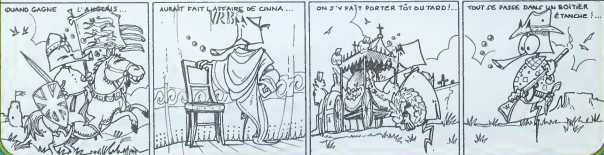
	Editeur général
APPLE	Page 5
Dan DETEREY	Trou
CANON X07	Page 8
Jean SPIRIE	The Gember
CASIO FX 702P	Page 4
Thomas LEBRETTET	Mac Pan
COMMODORE 64	Page 2
Hugues BRUN	Pinguin
VIC 20	Page 17
Oder REBUFFAT	Invmat
NP 41	Page 8
Stéphane BRUNET	Les enseignants
HECTOR	Page 13
Régis CARLIER	Toutcarton
M2	Page 18
Christophe LAUDIN	Ursula II
MZ	Page 14
François BAUDINO	Agende
PC 1251	Page 9
Christophe CHANTRAINE	L'evénement X
PC 1500	Page 3
J-Michel LUNATI	DR Logic
ZX 81	Page 16
Arno BRUNNER	CGAO
SPECTRUM	Page 19
Amel PAQUIN	Polon De6
TRS 80	Page 17
E-MICHELLOCCI	Assité
1989-AD2.1	Page 12
Fidéric LOUCHET	Débreument
T99-AD2.1	Page 5
Jacques MESTRE	Delos attaque
T07	Page 19
Lionel HOUVARIER	

LES CONCOURS PERMANENTS :

10 000 francs de prix au meilleur programme CHAQUE MOIS 1 voyage en Californie pour le meilleur logiciel CHAQUE TRIMESTRE (Règlement en page intérieure)

DES PROGRAMMES POUR VOTRE ORDINATEUR : APPLE II ET IIE CANON X-07 . CASIO FX 702-P. COMMODORE 64 ET VIC 20 . HECTOR HR . HECTOR PAKARD HP 41 . ORC 1 ET ATMOS . SHARP MZ, PC 251, PC 1500 . SINCLAIR ZX 81 ET SPECTRUM. TANDY TRS 80 . TEXAS TI-99/4A . THOMSON T07.

HIPPORÉBUS trouvez l'expression qui se cache dans le D de l'hippopampe. Décomposez en trois syllabes dans les trois premières cases. Le 'tout' évidemment un rapport avec l'informatique (solution en page intérieure)



THE GAMBLER FX 702 P

En raison de la longueur de listing, ce programme passera en plusieurs tois.

En cette année 2230, vous êtes en période de vacances et pour vous détendre, vous décidez de passer votre congé dans une ville très très pittoresque (ou se mélangent les plaisirs de l'aventure du jeu et de l'érosme).
 Votre but est de séduire 3 femmes, par n'importe quel moyen avant la fin de vos vacances.
 Pour cela, vous disposerez d'un certain capital au départ, et tout au long du jeu, vous serez amené à jouer pour gagner davantage d'argent (celui-ci pouvant être très utile dans votre entreprise).
 Mais attention, de multiples dangers vous guetteront. Si vous êtes ruiné vous serez renvoyé au purgatoire et vous aurez une chance sur trois de revenir dans le jeu.

Thomas LEPRETTE

Les coordonnées qui vous rentrait (taile, poids) sont importantes il faut aussi signaler qui il y a 2 numéros au début du jeu qui vous seront donnés et il faudra retenir ces numéros.
 Avant d'entrer les données qui vous choisirez, vous neez soit vers une salle de jeu, soit vers une femme, soit vers un danger.
 L'activation du programme.
 -Mettez en place la cassetette puis faites en mode 1 CLR ALL.
 -Chargez le programme en LOAD ALL.
 -Vous avez sous assurance en fichier RUN ou F1 PO.
 Les 15 séquences du programme se chargeront ensuite automatiquement les unes après les autres au cours du jeu, si vous ne les recommandez (une grille de l'interface cassetette).
 -N'oubliez pas de remettre les 2 numéros qui seront affichés au départ. Ils seront redemandés au cours du jeu si cela évoluera des séquences.

Fiche technique des différentes séquences:
 Ouvre votre charactère au départ. LOAD ALL = 0 = 2 = 6 seront vous coupés = 0 présentation = 2 purgatoire = 6 coefficients (Les 14 autres parties se chargent automatiquement (LOAD = 0)

```
LIST 80
1 VWC /SSB ?2
2 PAT "AAAAA" IN 2
3 PAT "AAAA" 128
4 PAT "AAAAA" 228
5 PAT "AAAAA" 228
6 PAT "AAAAA" 228
7 PAT "AAAAA" 228
8 PAT "AAAAA" 228
9 PAT "AAAAA" 228
10 PAT "AAAAA" 228
11 PAT "AAAAA" 228
12 PAT "AAAAA" 228
13 PAT "AAAAA" 228
14 PAT "AAAAA" 228
15 PAT "AAAAA" 228
16 PAT "AAAAA" 228
17 PAT "AAAAA" 228
18 PAT "AAAAA" 228
19 PAT "AAAAA" 228
20 PAT "AAAAA" 228
21 PAT "AAAAA" 228
22 PAT "AAAAA" 228
23 PAT "AAAAA" 228
24 PAT "AAAAA" 228
25 PAT "AAAAA" 228
26 PAT "AAAAA" 228
27 PAT "AAAAA" 228
28 PAT "AAAAA" 228
29 PAT "AAAAA" 228
30 PAT "AAAAA" 228
31 PAT "AAAAA" 228
32 PAT "AAAAA" 228
33 PAT "AAAAA" 228
34 PAT "AAAAA" 228
35 PAT "AAAAA" 228
36 PAT "AAAAA" 228
37 PAT "AAAAA" 228
38 PAT "AAAAA" 228
39 PAT "AAAAA" 228
40 PAT "AAAAA" 228
41 PAT "AAAAA" 228
42 PAT "AAAAA" 228
43 PAT "AAAAA" 228
44 PAT "AAAAA" 228
45 PAT "AAAAA" 228
46 PAT "AAAAA" 228
47 PAT "AAAAA" 228
48 PAT "AAAAA" 228
49 PAT "AAAAA" 228
50 PAT "AAAAA" 228
```

PURGATOIRE

```
LIST 80
1 WAIT 30:00PT "VA
  LE PURGATOIRE!"
2 WAIT 30:00PT "VA
  LE PURGATOIRE!"
3 WAIT 30:00PT "VA
  LE PURGATOIRE!"
4 WAIT 30:00PT "VA
  LE PURGATOIRE!"
5 WAIT 30:00PT "VA
  LE PURGATOIRE!"
6 WAIT 30:00PT "VA
  LE PURGATOIRE!"
7 WAIT 30:00PT "VA
  LE PURGATOIRE!"
8 WAIT 30:00PT "VA
  LE PURGATOIRE!"
9 WAIT 30:00PT "VA
  LE PURGATOIRE!"
10 WAIT 30:00PT "VA
  LE PURGATOIRE!"
11 WAIT 30:00PT "VA
  LE PURGATOIRE!"
12 WAIT 30:00PT "VA
  LE PURGATOIRE!"
13 WAIT 30:00PT "VA
  LE PURGATOIRE!"
14 WAIT 30:00PT "VA
  LE PURGATOIRE!"
15 WAIT 30:00PT "VA
  LE PURGATOIRE!"
16 WAIT 30:00PT "VA
  LE PURGATOIRE!"
17 WAIT 30:00PT "VA
  LE PURGATOIRE!"
18 WAIT 30:00PT "VA
  LE PURGATOIRE!"
19 WAIT 30:00PT "VA
  LE PURGATOIRE!"
20 WAIT 30:00PT "VA
  LE PURGATOIRE!"
21 WAIT 30:00PT "VA
  LE PURGATOIRE!"
22 WAIT 30:00PT "VA
  LE PURGATOIRE!"
23 WAIT 30:00PT "VA
  LE PURGATOIRE!"
24 WAIT 30:00PT "VA
  LE PURGATOIRE!"
25 WAIT 30:00PT "VA
  LE PURGATOIRE!"
26 WAIT 30:00PT "VA
  LE PURGATOIRE!"
27 WAIT 30:00PT "VA
  LE PURGATOIRE!"
28 WAIT 30:00PT "VA
  LE PURGATOIRE!"
29 WAIT 30:00PT "VA
  LE PURGATOIRE!"
30 WAIT 30:00PT "VA
  LE PURGATOIRE!"
31 WAIT 30:00PT "VA
  LE PURGATOIRE!"
32 WAIT 30:00PT "VA
  LE PURGATOIRE!"
33 WAIT 30:00PT "VA
  LE PURGATOIRE!"
34 WAIT 30:00PT "VA
  LE PURGATOIRE!"
35 WAIT 30:00PT "VA
  LE PURGATOIRE!"
36 WAIT 30:00PT "VA
  LE PURGATOIRE!"
37 WAIT 30:00PT "VA
  LE PURGATOIRE!"
38 WAIT 30:00PT "VA
  LE PURGATOIRE!"
39 WAIT 30:00PT "VA
  LE PURGATOIRE!"
40 WAIT 30:00PT "VA
  LE PURGATOIRE!"
41 WAIT 30:00PT "VA
  LE PURGATOIRE!"
42 WAIT 30:00PT "VA
  LE PURGATOIRE!"
43 WAIT 30:00PT "VA
  LE PURGATOIRE!"
44 WAIT 30:00PT "VA
  LE PURGATOIRE!"
45 WAIT 30:00PT "VA
  LE PURGATOIRE!"
46 WAIT 30:00PT "VA
  LE PURGATOIRE!"
47 WAIT 30:00PT "VA
  LE PURGATOIRE!"
48 WAIT 30:00PT "VA
  LE PURGATOIRE!"
49 WAIT 30:00PT "VA
  LE PURGATOIRE!"
50 WAIT 30:00PT "VA
  LE PURGATOIRE!"
```

seul 2 2 et e 8 restent tou au long du jeu
 Les 14 autres séquences sont:
 Nom du fichier



ENTREE
 CAVE
 RUE
 TRIPOT
 CHAPS
 DISQUE
 1267
 1281
 1271
 1270
 1275
 1281
 1269
 1280
 1261
 1279
 1285
 1285
 1279
 1276
 1257
 RUELETTE
 HOTEL
 CASINO
 CLUB
 CHIFFRE
 CHEQUE
 CHAMBRE
 CENTRE UP
 1267
 1281
 1271
 1270
 1275
 1281
 1269
 1280
 1261
 1279
 1285
 1285
 1279
 1276
 1257
 Les temps moyen de chargement de ces séquences étant de 224" Répées.
 Tout au long du programme vous serez amené à jouer à des jeux de chance pour gagner du argent. Donc si vous ne comtessez pas les règles des différents jeux, les voici.
La Boule: La Boule est une roulette composée de numéros de 1 à 36.
Rentrez votre mise (niveau de EXE)
 Vous aurez chance. PLEIN, PASSE, MANQUE, PAIR, IMPAIR (niveau de EXE).
 PLEIN miser sur 1 on gagne 9 fois la mise.
 man sur dessus de 5, on gagne 2 fois la mise.
 MANQUE: man au dessous de 5, on gagne 2 fois la mise.
 chiffres pairs, on gagne 2 fois la mise
 chiffres impairs, on gagne 2 fois la mise.
Le Baccara: jeu de cartes, dont le but est d'amner le plus près de 9 sans le dépasser, sinon vous perdez. Si vous gagnez, vous aurez votre mise multipliée par 2.
Le Craps: Craps est un jeu de dés où vous pariez sur les chiffres de 2 des (chiffres de 2 à 12). Les chances sont:

WIN 7 ou 11 → gagné
 2,3,12 → perdu
 les autres → on a gagné ni perdu
 2,3,4,9,10,11,12 → gagné (2 fois la mise)
 les autres numéros → perdu
 BIG 6 7 → perdu
 9 → perdu
 autres → coupé nul
 gagne le 8 (2 fois la mise)
 perdu avec le 7
 autres: coupé nul
 gagne 2 fois la mise au dessous de 7
 OVER 7 7 gagne 2 fois la mise au dessus de 7
 (nul sur 7)
 Jeu 7/11: gagne avec le 7 → 2 fois la mise
 autres numéros → perdu
 A. CRAPS: 2,3,12 gagné → 7 fois la mise
 autres numéros → perdu
 CRAPS 2: gagne sur le 2 → 30 fois la mise
 autres numéros → perdu
 CRAPS 3: gagne sur le 3 → 15 fois la mise
 autres numéros → perdu
 CRAPS 12: gagne sur le 12 → 30 fois la mise
 autres numéros → perdu
 HOHN: 2,3,11,12 → gagné 4 fois la mise
 autres numéros → perdu

Roulette/nombres composée de 36 numéros. Les chances sont:
 PLEIN miser sur 1 numéros → gagne 35 fois la mise
 CHEVAL/miser sur 2 numéros → gagne 17 fois la mise
 MANQUE 2 fois la mise, si vous gagnez
 ROUGE 2 fois la mise, si vous gagnez
 PAIR 2 fois la mise, si vous gagnez.
 PASSE, MANQUE, IMPAIR: miser sur le jeu de la Boule, si vous gagnez, vous surez 2 fois la mise
 Black Jack/ s'agit d'amner le chiffre 21 sans le dépasser. Le Banquier joue contre vous. Si vous gagnez, vous empocherez 2 fois votre mise

```
LIST 80
1 PAT "ILS VOUS TROIZET  

  2 BOUTONS", "A  

  5 AFFUJEE SUR."  

2 PAT "ILS VOUS TROIZET  

  2 BOUTONS", "A  

  5 AFFUJEE SUR."  

3 PAT "ILS VOUS TROIZET  

  2 BOUTONS", "A  

  5 AFFUJEE SUR."  

4 PAT "ILS VOUS TROIZET  

  2 BOUTONS", "A  

  5 AFFUJEE SUR."  

5 PAT "ILS VOUS TROIZET  

  2 BOUTONS", "A  

  5 AFFUJEE SUR."  

6 PAT "ILS VOUS TROIZET  

  2 BOUTONS", "A  

  5 AFFUJEE SUR."  

7 PAT "ILS VOUS TROIZET  

  2 BOUTONS", "A  

  5 AFFUJEE SUR."  

8 PAT "ILS VOUS TROIZET  

  2 BOUTONS", "A  

  5 AFFUJEE SUR."  

9 PAT "ILS VOUS TROIZET  

  2 BOUTONS", "A  

  5 AFFUJEE SUR."  

10 PAT "ILS VOUS TROIZET  

  2 BOUTONS", "A  

  5 AFFUJEE SUR."  

11 PAT "ILS VOUS TROIZET  

  2 BOUTONS", "A  

  5 AFFUJEE SUR."  

12 PAT "ILS VOUS TROIZET  

  2 BOUTONS", "A  

  5 AFFUJEE SUR."  

13 PAT "ILS VOUS TROIZET  

  2 BOUTONS", "A  

  5 AFFUJEE SUR."  

14 PAT "ILS VOUS TROIZET  

  2 BOUTONS", "A  

  5 AFFUJEE SUR."  

15 PAT "ILS VOUS TROIZET  

  2 BOUTONS", "A  

  5 AFFUJEE SUR."  

16 PAT "ILS VOUS TROIZET  

  2 BOUTONS", "A  

  5 AFFUJEE SUR."  

17 PAT "ILS VOUS TROIZET  

  2 BOUTONS", "A  

  5 AFFUJEE SUR."  

18 PAT "ILS VOUS TROIZET  

  2 BOUTONS", "A  

  5 AFFUJEE SUR."  

19 PAT "ILS VOUS TROIZET  

  2 BOUTONS", "A  

  5 AFFUJEE SUR."  

20 PAT "ILS VOUS TROIZET  

  2 BOUTONS", "A  

  5 AFFUJEE SUR."  

21 PAT "ILS VOUS TROIZET  

  2 BOUTONS", "A  

  5 AFFUJEE SUR."  

22 PAT "ILS VOUS TROIZET  

  2 BOUTONS", "A  

  5 AFFUJEE SUR."  

23 PAT "ILS VOUS TROIZET  

  2 BOUTONS", "A  

  5 AFFUJEE SUR."  

24 PAT "ILS VOUS TROIZET  

  2 BOUTONS", "A  

  5 AFFUJEE SUR."  

25 PAT "ILS VOUS TROIZET  

  2 BOUTONS", "A  

  5 AFFUJEE SUR."  

26 PAT "ILS VOUS TROIZET  

  2 BOUTONS", "A  

  5 AFFUJEE SUR."  

27 PAT "ILS VOUS TROIZET  

  2 BOUTONS", "A  

  5 AFFUJEE SUR."  

28 PAT "ILS VOUS TROIZET  

  2 BOUTONS", "A  

  5 AFFUJEE SUR."  

29 PAT "ILS VOUS TROIZET  

  2 BOUTONS", "A  

  5 AFFUJEE SUR."  

30 PAT "ILS VOUS TROIZET  

  2 BOUTONS", "A  

  5 AFFUJEE SUR."  

31 PAT "ILS VOUS TROIZET  

  2 BOUTONS", "A  

  5 AFFUJEE SUR."  

32 PAT "ILS VOUS TROIZET  

  2 BOUTONS", "A  

  5 AFFUJEE SUR."  

33 PAT "ILS VOUS TROIZET  

  2 BOUTONS", "A  

  5 AFFUJEE SUR."  

34 PAT "ILS VOUS TROIZET  

  2 BOUTONS", "A  

  5 AFFUJEE SUR."  

35 PAT "ILS VOUS TROIZET  

  2 BOUTONS", "A  

  5 AFFUJEE SUR."  

36 PAT "ILS VOUS TROIZET  

  2 BOUTONS", "A  

  5 AFFUJEE SUR."  

37 PAT "ILS VOUS TROIZET  

  2 BOUTONS", "A  

  5 AFFUJEE SUR."  

38 PAT "ILS VOUS TROIZET  

  2 BOUTONS", "A  

  5 AFFUJEE SUR."  

39 PAT "ILS VOUS TROIZET  

  2 BOUTONS", "A  

  5 AFFUJEE SUR."  

40 PAT "ILS VOUS TROIZET  

  2 BOUTONS", "A  

  5 AFFUJEE SUR."  

41 PAT "ILS VOUS TROIZET  

  2 BOUTONS", "A  

  5 AFFUJEE SUR."  

42 PAT "ILS VOUS TROIZET  

  2 BOUTONS", "A  

  5 AFFUJEE SUR."  

43 PAT "ILS VOUS TROIZET  

  2 BOUTONS", "A  

  5 AFFUJEE SUR."  

44 PAT "ILS VOUS TROIZET  

  2 BOUTONS", "A  

  5 AFFUJEE SUR."  

45 PAT "ILS VOUS TROIZET  

  2 BOUTONS", "A  

  5 AFFUJEE SUR."  

46 PAT "ILS VOUS TROIZET  

  2 BOUTONS", "A  

  5 AFFUJEE SUR."  

47 PAT "ILS VOUS TROIZET  

  2 BOUTONS", "A  

  5 AFFUJEE SUR."  

48 PAT "ILS VOUS TROIZET  

  2 BOUTONS", "A  

  5 AFFUJEE SUR."  

49 PAT "ILS VOUS TROIZET  

  2 BOUTONS", "A  

  5 AFFUJEE SUR."  

50 PAT "ILS VOUS TROIZET  

  2 BOUTONS", "A  

  5 AFFUJEE SUR."
```

LIST 80
 1 WAIT 30:10PT "NU
 MERQ 5,ENTREE"
 2 PAT "ILS VOUS O
 N'AVEZ PAS GAGNE
 UN 8/0,6 THE
 N 30"
 3 PAT "ILS VOUS O
 N'AVEZ PAS GAGNE
 UN 8/0,6 THE
 N 30"
 4 PAT "ILS VOUS O
 N'AVEZ PAS GAGNE
 UN 8/0,6 THE
 N 30"
 5 PAT "ILS VOUS O
 N'AVEZ PAS GAGNE
 UN 8/0,6 THE
 N 30"
 6 PAT "ILS VOUS O
 N'AVEZ PAS GAGNE
 UN 8/0,6 THE
 N 30"
 7 PAT "ILS VOUS O
 N'AVEZ PAS GAGNE
 UN 8/0,6 THE
 N 30"
 8 PAT "ILS VOUS O
 N'AVEZ PAS GAGNE
 UN 8/0,6 THE
 N 30"
 9 PAT "ILS VOUS O
 N'AVEZ PAS GAGNE
 UN 8/0,6 THE
 N 30"
 10 PAT "ILS VOUS O
 N'AVEZ PAS GAGNE
 UN 8/0,6 THE
 N 30"
 11 PAT "ILS VOUS O
 N'AVEZ PAS GAGNE
 UN 8/0,6 THE
 N 30"
 12 PAT "ILS VOUS O
 N'AVEZ PAS GAGNE
 UN 8/0,6 THE
 N 30"
 13 PAT "ILS VOUS O
 N'AVEZ PAS GAGNE
 UN 8/0,6 THE
 N 30"
 14 PAT "ILS VOUS O
 N'AVEZ PAS GAGNE
 UN 8/0,6 THE
 N 30"
 15 PAT "ILS VOUS O
 N'AVEZ PAS GAGNE
 UN 8/0,6 THE
 N 30"
 16 PAT "ILS VOUS O
 N'AVEZ PAS GAGNE
 UN 8/0,6 THE
 N 30"
 17 PAT "ILS VOUS O
 N'AVEZ PAS GAGNE
 UN 8/0,6 THE
 N 30"
 18 PAT "ILS VOUS O
 N'AVEZ PAS GAGNE
 UN 8/0,6 THE
 N 30"
 19 PAT "ILS VOUS O
 N'AVEZ PAS GAGNE
 UN 8/0,6 THE
 N 30"
 20 PAT "ILS VOUS O
 N'AVEZ PAS GAGNE
 UN 8/0,6 THE
 N 30"
 21 PAT "ILS VOUS O
 N'AVEZ PAS GAGNE
 UN 8/0,6 THE
 N 30"
 22 PAT "ILS VOUS O
 N'AVEZ PAS GAGNE
 UN 8/0,6 THE
 N 30"
 23 PAT "ILS VOUS O
 N'AVEZ PAS GAGNE
 UN 8/0,6 THE
 N 30"
 24 PAT "ILS VOUS O
 N'AVEZ PAS GAGNE
 UN 8/0,6 THE
 N 30"
 25 PAT "ILS VOUS O
 N'AVEZ PAS GAGNE
 UN 8/0,6 THE
 N 30"
 26 PAT "ILS VOUS O
 N'AVEZ PAS GAGNE
 UN 8/0,6 THE
 N 30"
 27 PAT "ILS VOUS O
 N'AVEZ PAS GAGNE
 UN 8/0,6 THE
 N 30"
 28 PAT "ILS VOUS O
 N'AVEZ PAS GAGNE
 UN 8/0,6 THE
 N 30"
 29 PAT "ILS VOUS O
 N'AVEZ PAS GAGNE
 UN 8/0,6 THE
 N 30"
 30 PAT "ILS VOUS O
 N'AVEZ PAS GAGNE
 UN 8/0,6 THE
 N 30"
 31 PAT "ILS VOUS O
 N'AVEZ PAS GAGNE
 UN 8/0,6 THE
 N 30"
 32 PAT "ILS VOUS O
 N'AVEZ PAS GAGNE
 UN 8/0,6 THE
 N 30"
 33 PAT "ILS VOUS O
 N'AVEZ PAS GAGNE
 UN 8/0,6 THE
 N 30"
 34 PAT "ILS VOUS O
 N'AVEZ PAS GAGNE
 UN 8/0,6 THE
 N 30"
 35 PAT "ILS VOUS O
 N'AVEZ PAS GAGNE
 UN 8/0,6 THE
 N 30"
 36 PAT "ILS VOUS O
 N'AVEZ PAS GAGNE
 UN 8/0,6 THE
 N 30"
 37 PAT "ILS VOUS O
 N'AVEZ PAS GAGNE
 UN 8/0,6 THE
 N 30"
 38 PAT "ILS VOUS O
 N'AVEZ PAS GAGNE
 UN 8/0,6 THE
 N 30"
 39 PAT "ILS VOUS O
 N'AVEZ PAS GAGNE
 UN 8/0,6 THE
 N 30"
 40 PAT "ILS VOUS O
 N'AVEZ PAS GAGNE
 UN 8/0,6 THE
 N 30"
 41 PAT "ILS VOUS O
 N'AVEZ PAS GAGNE
 UN 8/0,6 THE
 N 30"
 42 PAT "ILS VOUS O
 N'AVEZ PAS GAGNE
 UN 8/0,6 THE
 N 30"
 43 PAT "ILS VOUS O
 N'AVEZ PAS GAGNE
 UN 8/0,6 THE
 N 30"
 44 PAT "ILS VOUS O
 N'AVEZ PAS GAGNE
 UN 8/0,6 THE
 N 30"
 45 PAT "ILS VOUS O
 N'AVEZ PAS GAGNE
 UN 8/0,6 THE
 N 30"

PARQUEMETS

ASC EEDD

Vous êtes commandant d'un croiseur au patrouille au large des côtes de votre pays. Vous avez été chargé par le hauts autorités, d'empêcher le débarquement ennemi. Pour remplir votre mission, vous disposez d'un lance-torpilles, d'un canon anti-aérien et d'un hélicoptère.

Mode d'emploi
 Le jeu choisit une des 3 armes - T pour les torpilles, C pour le canon et H pour l'hélicoptère.
 Dans tous les cas, pour tirer il faut utiliser la bague d'adresse. Les déplacements se font grâce aux 4 fleches.



Jacques MERCIER

```

100 *****
110 *****
120 *****
130 *****
140 CALL CLEAR :> RANDOMEY :> CALL CMNH
150 *****
160 *****
170 *****
180 *****
190 *****
200 *****
210 CALL DISTANCE(164,144,200,180) : CALL D
220 *****
230 *****
240 *****
250 *****
260 *****
270 *****
280 *****
290 *****
300 *****
310 *****
320 *****
330 *****
340 *****
350 *****
360 *****
370 *****
380 *****
390 *****
400 *****
410 *****
420 *****
430 *****
440 *****
450 *****
460 *****
470 *****
480 *****
490 *****
500 *****
510 *****
520 *****
530 *****
540 *****
550 *****
560 *****
570 *****
580 *****
590 *****
600 *****
610 *****
620 *****
630 *****
640 *****
650 *****
660 *****
670 *****
680 *****
690 *****
700 *****
710 *****
720 *****
730 *****
740 *****
750 *****
760 *****
770 *****
780 *****
790 *****
800 *****
810 *****
820 *****
830 *****
840 *****
850 *****
860 *****
870 *****
880 *****
890 *****
900 *****
910 *****
920 *****
930 *****
940 *****
950 *****
960 *****
970 *****
980 *****
990 *****

```

```

1000 *****
1010 *****
1020 *****
1030 *****
1040 *****
1050 *****
1060 *****
1070 *****
1080 *****
1090 *****
1100 *****
1110 *****
1120 *****
1130 *****
1140 *****
1150 *****
1160 *****
1170 *****
1180 *****
1190 *****
1200 *****
1210 *****
1220 *****
1230 *****
1240 *****
1250 *****
1260 *****
1270 *****
1280 *****
1290 *****
1300 *****
1310 *****
1320 *****
1330 *****
1340 *****
1350 *****
1360 *****
1370 *****
1380 *****
1390 *****
1400 *****
1410 *****
1420 *****
1430 *****
1440 *****
1450 *****
1460 *****
1470 *****
1480 *****
1490 *****
1500 *****
1510 *****
1520 *****
1530 *****
1540 *****
1550 *****
1560 *****
1570 *****
1580 *****
1590 *****
1600 *****
1610 *****
1620 *****
1630 *****
1640 *****
1650 *****
1660 *****
1670 *****
1680 *****
1690 *****
1700 *****
1710 *****
1720 *****
1730 *****
1740 *****
1750 *****
1760 *****
1770 *****
1780 *****
1790 *****
1800 *****
1810 *****
1820 *****
1830 *****
1840 *****
1850 *****
1860 *****
1870 *****
1880 *****
1890 *****
1900 *****
1910 *****
1920 *****
1930 *****
1940 *****
1950 *****
1960 *****
1970 *****
1980 *****
1990 *****

```

```

21540 IF ST=0 THEN RETURN ELSE IF KY=32
21550 CALL RTN(184,0,0,14,0,0) : CALL POSI
21570 IF KY=32 THEN 21500 ELSE IF KY=32
21580 *****
21600 *****
21700 *****
21800 *****
21900 *****
22000 *****
22100 *****
22200 *****
22300 *****
22400 *****
22500 *****
22600 *****
22700 *****
22800 *****
22900 *****
23000 *****
23100 *****
23200 *****
23300 *****
23400 *****
23500 *****
23600 *****
23700 *****
23800 *****
23900 *****
24000 *****
24100 *****
24200 *****
24300 *****
24400 *****
24500 *****
24600 *****
24700 *****
24800 *****
24900 *****
25000 *****
25100 *****
25200 *****
25300 *****
25400 *****
25500 *****
25600 *****
25700 *****
25800 *****
25900 *****
26000 *****
26100 *****
26200 *****
26300 *****
26400 *****
26500 *****
26600 *****
26700 *****
26800 *****
26900 *****
27000 *****
27100 *****
27200 *****
27300 *****
27400 *****
27500 *****
27600 *****
27700 *****
27800 *****
27900 *****
28000 *****
28100 *****
28200 *****
28300 *****
28400 *****
28500 *****
28600 *****
28700 *****
28800 *****
28900 *****
29000 *****
29100 *****
29200 *****
29300 *****
29400 *****
29500 *****
29600 *****
29700 *****
29800 *****
29900 *****

```

TELE GENERAL



APPLE

A utiliser que en cas d'urgence... programme utilitaire, au-
trement dit à utiliser que si l'on s'en sert.

DAN STEEY

Mode d'usage (très utile)
Si vous possédez l'assembleur BIG MAC vous pouvez taper le ta-
bleau de la mémoire à la ligne 1 de la table suivante :
* RETURN * BE00 A0 01 05 1F A5 70 83 20 < RETURN >
BE00 95 A5 74 83 95 etc

Après vous être donné compte, tapez CTRL-C < RETURN > ou pas
SAVE ED AS BE00 L5 797

Pour lancer le programme, tapez BRUN ED (vous pouvez aller dé-
passer les microbandes possibles de ce programme)
Tapez « t » où que vous voyez apparaitre LIST ? Oui, vous avez
vu en « t » de quoi le programme LIST s'est affiché ? J'en
ai vu de deuxième mémoire, non ? Tapez « t » si vous vous trouvez
dans la deuxième mémoire et que vous tapez « t », vous pardez
votre programme L inverse n'est pas vrai / Conversion de base. AS-

LISTING 1bis

1	114	BCC TESTS	232	AVEC "HEN E"
2	117	CM 10	239	HEX 00
3	118	RG5 TESTS	240	HEX 00
4	****	****	241	HEX 00
5	****	****	242	HEX 00
6	****	****	243	HEX 00
7	****	****	244	HEX 00
8	****	****	245	HEX 00
9	****	****	246	HEX 00
10	****	****	247	HEX 00
11	****	****	248	HEX 00
12	****	****	249	HEX 00
13	****	****	250	HEX 00
14	****	****	251	HEX 00
15	****	****	252	HEX 00
16	****	****	253	HEX 00
17	****	****	254	HEX 00
18	****	****	255	HEX 00
19	****	****	256	HEX 00
20	****	****	257	HEX 00
21	****	****	258	HEX 00
22	****	****	259	HEX 00
23	****	****	260	HEX 00
24	****	****	261	HEX 00
25	****	****	262	HEX 00
26	****	****	263	HEX 00
27	****	****	264	HEX 00
28	****	****	265	HEX 00
29	****	****	266	HEX 00
30	****	****	267	HEX 00
31	****	****	268	HEX 00
32	****	****	269	HEX 00
33	****	****	270	HEX 00
34	****	****	271	HEX 00
35	****	****	272	HEX 00
36	****	****	273	HEX 00
37	****	****	274	HEX 00
38	****	****	275	HEX 00
39	****	****	276	HEX 00
40	****	****	277	HEX 00
41	****	****	278	HEX 00
42	****	****	279	HEX 00
43	****	****	280	HEX 00
44	****	****	281	HEX 00
45	****	****	282	HEX 00
46	****	****	283	HEX 00
47	****	****	284	HEX 00
48	****	****	285	HEX 00
49	****	****	286	HEX 00
50	****	****	287	HEX 00
51	****	****	288	HEX 00
52	****	****	289	HEX 00
53	****	****	290	HEX 00
54	****	****	291	HEX 00
55	****	****	292	HEX 00
56	****	****	293	HEX 00
57	****	****	294	HEX 00
58	****	****	295	HEX 00
59	****	****	296	HEX 00
60	****	****	297	HEX 00
61	****	****	298	HEX 00
62	****	****	299	HEX 00
63	****	****	300	HEX 00
64	****	****	301	HEX 00
65	****	****	302	HEX 00
66	****	****	303	HEX 00
67	****	****	304	HEX 00
68	****	****	305	HEX 00
69	****	****	306	HEX 00
70	****	****	307	HEX 00
71	****	****	308	HEX 00
72	****	****	309	HEX 00
73	****	****	310	HEX 00
74	****	****	311	HEX 00
75	****	****	312	HEX 00
76	****	****	313	HEX 00
77	****	****	314	HEX 00
78	****	****	315	HEX 00
79	****	****	316	HEX 00
80	****	****	317	HEX 00
81	****	****	318	HEX 00
82	****	****	319	HEX 00
83	****	****	320	HEX 00
84	****	****	321	HEX 00
85	****	****	322	HEX 00
86	****	****	323	HEX 00
87	****	****	324	HEX 00
88	****	****	325	HEX 00
89	****	****	326	HEX 00
90	****	****	327	HEX 00
91	****	****	328	HEX 00
92	****	****	329	HEX 00
93	****	****	330	HEX 00
94	****	****	331	HEX 00
95	****	****	332	HEX 00
96	****	****	333	HEX 00
97	****	****	334	HEX 00
98	****	****	335	HEX 00
99	****	****	336	HEX 00
100	****	****	337	HEX 00
101	****	****	338	HEX 00
102	****	****	339	HEX 00
103	****	****	340	HEX 00
104	****	****	341	HEX 00
105	****	****	342	HEX 00
106	****	****	343	HEX 00
107	****	****	344	HEX 00
108	****	****	345	HEX 00
109	****	****	346	HEX 00
110	****	****	347	HEX 00
111	****	****	348	HEX 00
112	****	****	349	HEX 00
113	****	****	350	HEX 00
114	****	****	351	HEX 00
115	****	****	352	HEX 00

puyez sur « t » tapez 255, écrivait en hexadecimal est affiché
devenir vos yeux éblouis. Tapez S et un chiffre hexa. Vous taperez
ce qui peut se passer. Correz éventuellement listez un programme et
tapez sur la touche ESC, vous sortez alors du listing. Tapez une
autre touche si le listing a échoué, pas « t » ou « F » si vous
parlez de sortir de ce mode. Le contrôle des affichages s'effectue
sans perdre l'exécution d'un programme. Catalogue sur deux co-
lores. Tapez shift (sans les doigts) et répondez qu'il y a question
si vous possédez un DOS normal (non modifié), antécédents vous
dans votre adresse et adresse. Vous pouvez de la même façon
CTRL-V, le programme vous demande le numéro de la page que
vous désirez visualiser. Vous pouvez alors passer en mode ASCII
(affichage simple) en caractères inscriptibles et idéaux. Tapez A
et revient en hexa en tapant H. D démasquage la mémoire à
partir de l'adresse précisée, les hexes gauche-droite changent de
page. F passe en mode Fou ou hexa en mode normal et ESC
retourne au Basic. Respirer fort, ce n'est pas fini.
En Basic, CTRL, suivi d'un numéro de ligne vous donne l'adresse
en hexa de la position en mémoire de cette ligne. Un changement
de numéro de ligne en 85535 est possible en mode direct et énor-
me. Vous FAISIEZ Edition des REM, Essayez donc de taper 10
REMPROGRAMME/ABCDEFI (RE, croché) qu'une fois converti
américain) puis tapez en mode direct et RET. Ach. Après Quand
vous en avez fini avec ce défile, tapez CTRL-Q suivi de D, et si
vous n'avez pas été assez patient, tapez RESET et c'est reparti. Ne
tapez surtout pas CTRL-F, la suite est pour la semaine prochaine

Résumé des commandes en tapant sur « o » :

RÉSUMÉ DES COMMANDES	LIST
avlt-1	ENTREE MONTURE
9	CATALOG
9	PLIN
9	Mémoire 1
9	Mémoire 2
9	Conversion hexa dec
9	Conversion dec hex
9	Sort du listing
9	Sort de ce mode
9	Passé à pas
9	Dos à 2 colonnes
9	Visualisation de la mémoire
9	Passé en mode ASCII
9	Passé en mode hex
9	Démasquage la mémoire
9	Passé d'une page à l'autre
9	Fin
9	Adresse d'une ligne en mémoire
9	Formatage des REM
9	Fin
9	Et c'est reparti



FRANIA I

FMZ 700

Ce jeu est un programme de bataille de l'espace.

François BAUDOIN

Le joueur peut s'être désisté, avoir un aperçu détaillé de la règle du jeu, un aperçu sur le jeu, pendant la visualisation. Le jeu peut se présenter sous deux formes différentes :

- 1- avec les ennemis tous blancs
- 2- vaisseaux ennemis de différentes couleurs, suivant leur position sur l'écran.

à côté de plus, 7 niveaux de difficulté, soit au total 14 variantes différentes.

Pour le choix du niveau de difficulté, touchez la touche CR après la sélection.

ex - 5 CR

La ligne - 5 sélectionne la présentation de jeu n° 1.

5 sélections le niveau 5

Le joueur pourra s'être désisté, modifier les différents niveaux de difficulté en changeant la valeur enregistrée dans les différents sous-programmes (à l'exception du débutant) et la ligne (0650).

Attention: pendant le jeu, il ne faut pas garder enfoncées les touches de mouvement — ou la touche "espace" pour le tir; si vous les relâchez sans cesse.



SUITE DU N° 50

```

5010 FOR BMS TO 1 STEP 4
5020 POKÉ B,130
5030 NEXT B
5040 FOR INT TO 10 STEP 5
5050 POKÉ B, 95
5060 NEXT B
5070 FOR BMS TO 10 STEP 3
5080 POKÉ B,115
5090 NEXT B
5100 RETURN
5110 RETURN
5120 RETURN
5130 RETURN
5140 RETURN
5150 IF PEEK(10)=130 GOSUB 1540
5160 POKÉ B,121
5170 GOSUB 1570
5180 POKÉ B, 9
5190 NEXT B
5200 GOSUB 1570
5210 RETURN
5220 RETURN
5230 RETURN
5240 RETURN
5250 RETURN
5260 RETURN
5270 RETURN
5280 RETURN
5290 RETURN
5300 RETURN
5310 RETURN
5320 RETURN
5330 RETURN
5340 RETURN
5350 RETURN
5360 RETURN
5370 RETURN
5380 RETURN
5390 RETURN
5400 RETURN
5410 RETURN
5420 RETURN
5430 RETURN
5440 RETURN
5450 RETURN
5460 RETURN
5470 RETURN
5480 RETURN
5490 RETURN
5500 RETURN
5510 RETURN
5520 RETURN
5530 RETURN
5540 RETURN
5550 RETURN
5560 RETURN
5570 RETURN
5580 RETURN
5590 RETURN
5600 RETURN
5610 RETURN
5620 RETURN
5630 RETURN
5640 RETURN
5650 RETURN
5660 RETURN
5670 RETURN
5680 RETURN
5690 RETURN
5700 RETURN
5710 RETURN
5720 RETURN
5730 RETURN
5740 RETURN
5750 RETURN
5760 RETURN
5770 RETURN
5780 RETURN
5790 RETURN
5800 RETURN
5810 RETURN
5820 RETURN
5830 RETURN
5840 RETURN
5850 RETURN
5860 RETURN
5870 RETURN
5880 RETURN
5890 RETURN
5900 RETURN
5910 RETURN
5920 RETURN
5930 RETURN
5940 RETURN
5950 RETURN
5960 RETURN
5970 RETURN
5980 RETURN
5990 RETURN
6000 RETURN

```

```

0050 RETURN
0060 RETURN
0070 RETURN
0080 RETURN
0090 RETURN
0100 RETURN
0110 RETURN
0120 RETURN
0130 RETURN
0140 RETURN
0150 RETURN
0160 RETURN
0170 RETURN
0180 RETURN
0190 RETURN
0200 RETURN
0210 RETURN
0220 RETURN
0230 RETURN
0240 RETURN
0250 RETURN
0260 RETURN
0270 RETURN
0280 RETURN
0290 RETURN
0300 RETURN
0310 RETURN
0320 RETURN
0330 RETURN
0340 RETURN
0350 RETURN
0360 RETURN
0370 RETURN
0380 RETURN
0390 RETURN
0400 RETURN
0410 RETURN
0420 RETURN
0430 RETURN
0440 RETURN
0450 RETURN
0460 RETURN
0470 RETURN
0480 RETURN
0490 RETURN
0500 RETURN
0510 RETURN
0520 RETURN
0530 RETURN
0540 RETURN
0550 RETURN
0560 RETURN
0570 RETURN
0580 RETURN
0590 RETURN
0600 RETURN
0610 RETURN
0620 RETURN
0630 RETURN
0640 RETURN
0650 RETURN
0660 RETURN
0670 RETURN
0680 RETURN
0690 RETURN
0700 RETURN
0710 RETURN
0720 RETURN
0730 RETURN
0740 RETURN
0750 RETURN
0760 RETURN
0770 RETURN
0780 RETURN
0790 RETURN
0800 RETURN
0810 RETURN
0820 RETURN
0830 RETURN
0840 RETURN
0850 RETURN
0860 RETURN
0870 RETURN
0880 RETURN
0890 RETURN
0900 RETURN
0910 RETURN
0920 RETURN
0930 RETURN
0940 RETURN
0950 RETURN
0960 RETURN
0970 RETURN
0980 RETURN
0990 RETURN
1000 RETURN
1010 RETURN
1020 RETURN
1030 RETURN
1040 RETURN
1050 RETURN
1060 RETURN
1070 RETURN
1080 RETURN
1090 RETURN
1100 RETURN
1110 RETURN
1120 RETURN
1130 RETURN
1140 RETURN
1150 RETURN
1160 RETURN
1170 RETURN
1180 RETURN
1190 RETURN
1200 RETURN
1210 RETURN
1220 RETURN
1230 RETURN
1240 RETURN
1250 RETURN
1260 RETURN
1270 RETURN
1280 RETURN
1290 RETURN
1300 RETURN
1310 RETURN
1320 RETURN
1330 RETURN
1340 RETURN
1350 RETURN
1360 RETURN
1370 RETURN
1380 RETURN
1390 RETURN
1400 RETURN
1410 RETURN
1420 RETURN
1430 RETURN
1440 RETURN
1450 RETURN
1460 RETURN
1470 RETURN
1480 RETURN
1490 RETURN
1500 RETURN
1510 RETURN
1520 RETURN
1530 RETURN
1540 RETURN
1550 RETURN
1560 RETURN
1570 RETURN
1580 RETURN
1590 RETURN
1600 RETURN
1610 RETURN
1620 RETURN
1630 RETURN
1640 RETURN
1650 RETURN
1660 RETURN
1670 RETURN
1680 RETURN
1690 RETURN
1700 RETURN
1710 RETURN
1720 RETURN
1730 RETURN
1740 RETURN
1750 RETURN
1760 RETURN
1770 RETURN
1780 RETURN
1790 RETURN
1800 RETURN
1810 RETURN
1820 RETURN
1830 RETURN
1840 RETURN
1850 RETURN
1860 RETURN
1870 RETURN
1880 RETURN
1890 RETURN
1900 RETURN
1910 RETURN
1920 RETURN
1930 RETURN
1940 RETURN
1950 RETURN
1960 RETURN
1970 RETURN
1980 RETURN
1990 RETURN
2000 RETURN

```



CALCULEZ SUR HEBDOGICIEL

Ce sont des calculatrices Casio, elles ont le label HEBDOGICIEL et une table des codes ASCII bien pratique pour vous aider dans vos programmes. Prix hebdomadaire et garantie 6 mois. Vous pouvez commander sur elles!



La SL-800 Film card est aussi plate que votre carte de crédit: 0,54 mm d'épaisseur. Pas de piles: alimentation par pile solaire, une simple ampoule électrique suffit à l'alimenter. 6 chiffres de capacité, pourcentage, racine carrée, mémoire. Et une table des codes ASCII au retour pour vous aider dans vos programmes.



◀ 80 Frs

La LC-311 est un peu plus grande qu'un paquet de cigarettes, mais moins épaisse: moins de 8 mm. Mêmes fonctions que la SL-800 et une carte de codes ASCII, 80 francs.

▼ 350 Frs

CASIO

MEMO CARD

HEBDOGICIEL

AC

Commandez ces calculatrices à: SHIFT EDITIONS 27, rue du Général Foy 75008 PARIS.

Code postal

Nom

Adresse

Ville

Chèque

Total

Date

CCP

Off

+ 10.00 Fr

Off

signature

0510 PRINT 0,0;.....

0520 PRINT 0,0;PRINT "Niveau de difficulté de 0 à 9999"

0530 PRINT 0,0;.....

0540 PRINT 0,0;PRINT "Niveau de difficulté de 0 à 9999"

0550 PRINT 0,0;.....

0560 PRINT 0,0;PRINT "Niveau de difficulté de 0 à 9999"

0570 PRINT 0,0;.....

0580 PRINT 0,0;PRINT "Niveau de difficulté de 0 à 9999"

0590 PRINT 0,0;.....

0600 PRINT 0,0;PRINT "Niveau de difficulté de 0 à 9999"

0610 PRINT 0,0;.....

0620 PRINT 0,0;PRINT "Niveau de difficulté de 0 à 9999"

0630 PRINT 0,0;.....

0640 PRINT 0,0;PRINT "Niveau de difficulté de 0 à 9999"

0650 PRINT 0,0;.....

0660 PRINT 0,0;PRINT "Niveau de difficulté de 0 à 9999"

0670 PRINT 0,0;.....

0680 PRINT 0,0;PRINT "Niveau de difficulté de 0 à 9999"

0690 PRINT 0,0;.....

0700 PRINT 0,0;PRINT "Niveau de difficulté de 0 à 9999"

0710 PRINT 0,0;.....

0720 PRINT 0,0;PRINT "Niveau de difficulté de 0 à 9999"

0730 PRINT 0,0;.....

0740 PRINT 0,0;PRINT "Niveau de difficulté de 0 à 9999"

0750 PRINT 0,0;.....

0760 PRINT 0,0;PRINT "Niveau de difficulté de 0 à 9999"

0770 PRINT 0,0;.....

0780 PRINT 0,0;PRINT "Niveau de difficulté de 0 à 9999"

0790 PRINT 0,0;.....

0800 PRINT 0,0;PRINT "Niveau de difficulté de 0 à 9999"

0810 PRINT 0,0;.....

0820 PRINT 0,0;PRINT "Niveau de difficulté de 0 à 9999"

0830 PRINT 0,0;.....

0840 PRINT 0,0;PRINT "Niveau de difficulté de 0 à 9999"

0850 PRINT 0,0;.....

0860 PRINT 0,0;PRINT "Niveau de difficulté de 0 à 9999"

0870 PRINT 0,0;.....

0880 PRINT 0,0;PRINT "Niveau de difficulté de 0 à 9999"

0890 PRINT 0,0;.....

0900 PRINT 0,0;PRINT "Niveau de difficulté de 0 à 9999"

0910 PRINT 0,0;.....

0920 PRINT 0,0;PRINT "Niveau de difficulté de 0 à 9999"

0930 PRINT 0,0;.....

0940 PRINT 0,0;PRINT "Niveau de difficulté de 0 à 9999"

0950 PRINT 0,0;.....

0960 PRINT 0,0;PRINT "Niveau de difficulté de 0 à 9999"

0970 PRINT 0,0;.....

0980 PRINT 0,0;PRINT "Niveau de difficulté de 0 à 9999"

0990 PRINT 0,0;.....

1000 PRINT 0,0;PRINT "Niveau de difficulté de 0 à 9999"

1010 PRINT 0,0;.....

1020 PRINT 0,0;PRINT "Niveau de difficulté de 0 à 9999"

1030 PRINT 0,0;.....

1040 PRINT 0,0;PRINT "Niveau de difficulté de 0 à 9999"

1050 PRINT 0,0;.....

1060 PRINT 0,0;PRINT "Niveau de difficulté de 0 à 9999"

1070 PRINT 0,0;.....

1080 PRINT 0,0;PRINT "Niveau de difficulté de 0 à 9999"

1090 PRINT 0,0;.....

1100 PRINT 0,0;PRINT "Niveau de difficulté de 0 à 9999"

1110 PRINT 0,0;.....

1120 PRINT 0,0;PRINT "Niveau de difficulté de 0 à 9999"

1130 PRINT 0,0;.....

1140 PRINT 0,0;PRINT "Niveau de difficulté de 0 à 9999"

1150 PRINT 0,0;.....

1160 PRINT 0,0;PRINT "Niveau de difficulté de 0 à 9999"

1170 PRINT 0,0;.....

1180 PRINT 0,0;PRINT "Niveau de difficulté de 0 à 9999"

1190 PRINT 0,0;.....

1200 PRINT 0,0;PRINT "Niveau de difficulté de 0 à 9999"

1210 PRINT 0,0;.....

1220 PRINT 0,0;PRINT "Niveau de difficulté de 0 à 9999"

1230 PRINT 0,0;.....

1240 PRINT 0,0;PRINT "Niveau de difficulté de 0 à 9999"

1250 PRINT 0,0;.....

1260 PRINT 0,0;PRINT "Niveau de difficulté de 0 à 9999"

1270 PRINT 0,0;.....

1280 PRINT 0,0;PRINT "Niveau de difficulté de 0 à 9999"

1290 PRINT 0,0;.....

1300 PRINT 0,0;PRINT "Niveau de difficulté de 0 à 9999"

1310 PRINT 0,0;.....

1320 PRINT 0,0;PRINT "Niveau de difficulté de 0 à 9999"

1330 PRINT 0,0;.....

1340 PRINT 0,0;PRINT "Niveau de difficulté de 0 à 9999"

1350 PRINT 0,0;.....

1360 PRINT 0,0;PRINT "Niveau de difficulté de 0 à 9999"

1370 PRINT 0,0;.....

1380 PRINT 0,0;PRINT "Niveau de difficulté de 0 à 9999"

1390 PRINT 0,0;.....

1400 PRINT 0,0;PRINT "Niveau de difficulté de 0 à 9999"

1410 PRINT 0,0;.....

1420 PRINT 0,0;PRINT "Niveau de difficulté de 0 à 9999"

1430 PRINT 0,0;.....

1440 PRINT 0,0;PRINT "Niveau de difficulté de 0 à 9999"

1450 PRINT 0,0;.....

1460 PRINT 0,0;PRINT "Niveau de difficulté de 0 à 9999"

1470 PRINT 0,0;.....

1480 PRINT 0,0;PRINT "Niveau de difficulté de 0 à 9999"

1490 PRINT 0,0;.....

1500 PRINT 0,0;PRINT "Niveau de difficulté de 0 à 9999"

1510 PRINT 0,0;.....

1520 PRINT 0,0;PRINT "Niveau de difficulté de 0 à 9999"

1530 PRINT 0,0;.....

1540 PRINT 0,0;PRINT "Niveau de difficulté de 0 à 9999"

1550 PRINT 0,0;.....

1560 PRINT 0,0;PRINT "Niveau de difficulté de 0 à 9999"

1570 PRINT 0,0;.....

1580 PRINT 0,0;PRINT "Niveau de difficulté de 0 à 9999"

1590 PRINT 0,0;.....

1600 PRINT 0,0;PRINT "Niveau de difficulté de 0 à 9999"

1610 PRINT 0,0;.....

1620 PRINT 0,0;PRINT "Niveau de difficulté de 0 à 9999"

1630 PRINT 0,0;.....

1640 PRINT 0,0;PRINT "Niveau de difficulté de 0 à 9999"

1650 PRINT 0,0;.....

1660 PRINT 0,0;PRINT "Niveau de difficulté de 0 à 9999"

1670 PRINT 0,0;.....

1680 PRINT 0,0;PRINT "Niveau de difficulté de 0 à 9999"

1690 PRINT 0,0;.....

1700 PRINT 0,0;PRINT "Niveau de difficulté de 0 à 9999"

1710 PRINT 0,0;.....

1720 PRINT 0,0;PRINT "Niveau de difficulté de 0 à 9999"

1730 PRINT 0,0;.....

1740 PRINT 0,0;PRINT "Niveau de difficulté de 0 à 9999"

1750 PRINT 0,0;.....

1760 PRINT 0,0;PRINT "Niveau de difficulté de 0 à 9999"

1770 PRINT 0,0;.....

1780 PRINT 0,0;PRINT "Niveau de difficulté de 0 à 9999"

1790 PRINT 0,0;.....

1800 PRINT 0,0;PRINT "Niveau de difficulté de 0 à 9999"

1810 PRINT 0,0;.....

1820 PRINT 0,0;PRINT "Niveau de difficulté de 0 à 9999"

1830 PRINT 0,0;.....

1840 PRINT 0,0;PRINT "Niveau de difficulté de 0 à 9999"

1850 PRINT 0,0;.....

1860 PRINT 0,0;PRINT "Niveau de difficulté de 0 à 9999"

1870 PRINT 0,0;.....

1880 PRINT 0,0;PRINT "Niveau de difficulté de 0 à 9999"

1890 PRINT 0,0;.....

1900 PRINT 0,0;PRINT "Niveau de difficulté de 0 à 9999"

1910 PRINT 0,0;.....

1920 PRINT 0,0;PRINT "Niveau de difficulté de 0 à 9999"

1930 PRINT 0,0;.....

1940 PRINT 0,0;PRINT "Niveau de difficulté de 0 à 9999"

1950 PRINT 0,0;.....

1960 PRINT 0,0;PRINT "Niveau de difficulté de 0 à 9999"

1970 PRINT 0,0;.....

1980 PRINT 0,0;PRINT "Niveau de difficulté de 0 à 9999"

1990 PRINT 0,0;.....

2000 PRINT 0,0;PRINT "Niveau de difficulté de 0 à 9999"

